



## Visio vs Teos

Luovuuden hallinta audiovisuaalisen teoksen tuotannossa

Musiikkivideo Skirmish – The Mirror Distortion

Jouko Kallio

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Viestinnän koulutusohjelma  
Medianomi (AMK)

TORNIO 2013

## TIIVISTELMÄ

### KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelma:	Viestinnän koulutusohjelma
Tekijä:	Jouko Kallio
Opinnäytetyön nimi:	Visio vs Teos. Luovuuden hallinta audiovisuaalisen teoksen tuotannossa
Sivuja (joista liitteitä):	41 (2)
Työn ohjaaja:	Risto Huru
<p>Pohdin toiminnallisessa opinnäytetyössäni luovuutta audiovisuaalisen teoksen tuotannossa. Selvitän, mistä luovuus tulee, kuinka syntyy visio ja miten visiolle käy tuotannon aikana. Lähestyn aiheita ohjaajan näkökulmasta. Voiko valmis teos olla juuri sellainen, kuin ohjaajan mielessä ollut visio?</p> <p>Käsitellessäni luovuutta paneudun tarkemmin siihen, mitä luovuus tarkoittaa käytännössä, miltä luovuus tuntuu ja luovuuden prosessissa syvennyn idean syntymiseen. Puntaroidessani visiota ja valmista teosta tarkastelen näiden eroavaisuuksia sekä etsin vision syntymiseen vaikuttavia tekijöitä. Tietoa audiovisuaalisen alan kentältä olen hankkinut puolistrukturoiduilla haastatteluilla. Lisäksi etnografista havainnointia olen saanut ohjaamani musiikkivideon tuotantoprosessista. Video on nimeltään The Mirror Distortion ja yhtye on Skirmish. Teos toimii samalla opinnäytetyöni toiminnallisena osana.</p> <p>Käytän lähteinä luovuutta käsittelevää kirjallisuutta ja internet-sivustoja, audiovisuaalista alaa käsittelevää kirjallisuutta ja internet-sivustoja, ohjaajien haastatteluja, omia kokemuksia sekä musiikkivideoita ja elokuvia.</p>	
Asiasanat: luovuus, ohjaaja, flow, visio, vaikutteet, tuotanto	

## ABSTRACT

### KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme:	Communications
Author:	Jouko Kallio
Thesis Title:	Vision vs production. Control of creativity in the production of an audiovisual work.
Pages (Appendices):	41 (2)
Thesis supervisor:	Risto Huru
<p>In my thesis I approach creativity as a part of an audiovisual production workflow. I explain where creativity comes from, how a vision of a final product is created and how these visions evolve during the different phases productions. The topic is approached from a director's point of view, by addressing the following question: Can the final product reach the directors visions, and to what extend?</p> <p>I focus on the theory on creativity by extending such notions as what creativity means in practice, what the process of creating is like, and how it feels to create. While contemplating on both the early visions and the final product, I also focus on the differences between the two and the aspects that led to the creation of the vision in the first place.</p> <p>My sources include literature and Internet sites focusing on both creativity and the field of audiovisual productions, director interviews, movies and music videos. I used semi-structured interviews to collect research data from the professional point of view. I also relied on ethnographic aspects by observations during the production process while directing the music video of my own.</p> <p>The practical part of my thesis consists of the music video called "The Mirror Distortion" for the band Skirmish, directed by me.</p>	
Keywords: creativity, director, flow, vision, influence, production	

## SISÄLLYS

### TIIVISTELMÄ

### ABSTRACT

1 JOHDANTO.....	5
2 SKIRMISH - THE MIRROR DISTORTION.....	8
3 OHJAAJA .....	9
3.1 Ohjaaja taiteilijana.....	9
3.2 Ohjaajan rooli tuotannossa .....	10
4 LUOVUUS.....	11
4.1 Inkubaatio ja oivallus .....	14
4.2 Hyväksyminen tai hylkääminen .....	16
4.3 Flow-kokemus .....	17
5 VISIO .....	19
5.1 Vision esikuvat.....	20
5.2 Visio tarinasta.....	21
5.3 Visio tyylistä .....	25
6 VISION MATKA TEOKSEKSI.....	31
6.1 Visio vs esituotanto .....	32
6.2 Visio vs tuotanto.....	34
6.3 Visio vs jälkituotanto .....	35
7 POHDINTA .....	37
LÄHTEET .....	39
LIITTEET.....	42



## 1 JOHDANTO

*”Isäni, joka oli teatteriohjaaja, kertoi minulle kauan aikaa sitten: jos tavoitat 40 % siitä mitä olet kuvitellut, voit olla onnellinen. Minä en halunnut hyväksyä sitä. 40 % on melko kova, mutta jos tavoitat 70 %, olet uskomattoman hyvä. Ja se onnistuu harvoin.”*  
(Haneke: 24 todellisuutta sekunnissa 2005)

Näin muistelee Oscarilla ja kahdesti Cannesin kultaisella palmulla palkittu Itävaltalainen, tinkimättömänä ohjaajana tunnettu Michael Haneke. Kommentillaan hän viittaa elokuvan teon vaikeuteen ja siihen, kuinka haastava on viedä alkuperäisvisiota sellaiseen maaliin saakka. Elokuvan tekeminen on ajatusten konkretisoimista, yhteistyötä ja bisnestä. Vaikkakin nämä tekijät mahdollistavat elokuvan valmistumisen, tuovat ne mukanaan erilaisia vastavoimia tuolle visiolle.

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni pohdin luovuutta audiovisuaalisen teoksen tuotannossa. Olen pyrkinyt selvittämään, mistä luovuus tulee, kuinka syntyy ohjaajan taiteellinen visio ja miten paljon tästä visiosta on jäljellä valmiissa teoksessa. Koska on oletettavaa, että visio muuttuu, pohdin myös niitä voimia ja tekijöitä, jotka sitä muovaavat

Audiovisuaalinen teos yhdistää ääntä ja kuvaa yhdeksi kokonaisuudeksi. Tyypillisiä teoksia ovat elokuvat, musiikkivideot, televisio-ohjelmat ja mainokset sekä tietokonepelit.

Visio on mielessä oleva näkemys teoksesta ennen sen valmistumista (Elokuvantaju 2013b, hakupäivä 22.3.2013). Tämä on tuotantoprosessin liikkeelle saava voima. Ensimmäisen vision määrittelin siihen hetkeen, kun päätetään, että sitä aletaan alkaa tekemään. Siitä hetkestä alkaen visio kuitenkin muuttuu. Se kehittyy ja tarkentuu esituo-  
tannossa, eskaloituu kuvauksissa konkretisoituessaan ja saa lopullisen muotonsa leikkauksipöydällä.

Minun oma ensivisioni syntyy yleensä kahdella eri tavalla. Joko minulla on mielessä jokin tietty kuvakerronnallinen tyyli ja visuaalisuus, joita haluan kokeilla, ja sitten vasta keksin tarinan ja hahmot. Tai sitten minulla on ensin jokin tapahtuma ja siihen liittyviä

hahmoja. Kun laajennan tapahtuman tarinaksi, niin hyvin nopeasti alan jo miettiä pääkuvia ja niiden sisäistä tunnelmaa.

Ensimmäinen ohjaamani audiovisuaalinen teos, joka sisälsi tarkkaa etukäteissuunnittelua, oli ammattikorkeakoulussa tehty lyhytelokuva Hilipati. Elokuvan valmistumisen jälkeen pohdin paljon kysymystä ”miksi valmis teos ei ole täysin sen näköinen miten näin sen mielessäni ennen tuotannon aloittamista”. Kolme vuotta myöhemmin, paljon uutta oppineena, huomaan pohtivani kuitenkin samaa kysymystä edelleen. Onko mahdollista edes tehdä täysin visionsa näköistä teosta? Tuon kysymyksen kaveriksi olen saanut uuden koskien vision alkuperää. Miten mielessäni syntyy visio teoksesta? Mitkä ovat niitä tekijöitä, jotka siihen vaikuttavat?

Tarkastelen audiovisuaalisen teoksen luomisprosessia sen taiteellisen johtajan eli ohjaajan näkökulmasta. Tästä syystä syvennyn tarkemmin kertomaan ohjaajasta ja hänen roolistaan tuotannossa.

Paneudun myös luovuuteen. Kyseisen prosessin vaiheista nostan esiin idean syntymisen hetken. Selitän mitä luovuus on yleisesti ja pohdin, miten se ilmenee elokuvatuotannossa. Haluan myös tuoda esiin flow-kokemukset, koska ilmiö on vaikuttanut itseeni ja koen sen tärkeäksi osaksi luomista. Opinnäytetyöni lopuksi puntaroin visiota ja valmista teosta syventyen näiden eroavaisuuksiin sekä vision syntymiseen vaikuttaneisiin tekijöihin.

Olen ohjannut opinnäytetyöni teososaksi musiikkivideon suomalaiselle metalliorkesterille nimeltään Skirmish. Yhtye käyttää videota itsensä markkinoimiseen ja julkaisijan etsimiseen Suomesta sekä ulkomailta. Käytän tästä tuotantoprosessista esimerkkeinä yksittäisiä tapauksia pohdiskelujeni tueksi.

Opinnäytetyöni lähteinä käytin kirjallisuutta ja internet-sivustoja luovuudesta sekä audiovisuaalisesta alasta. Kysymykseen vision ja teoksen välisestä suhteesta vastaavat parhaiten tietysti tekijät itse. Olen haastatellut neljää tunnettua ja menestynyttä suomalaista ohjaajaa: vahvasta omasta tyylistään tunnettua musiikki- ja mainoselokuvaohjaajaa Miikka Lommia, itseoppinutta ja palkittua mainos- ja lyhytelokuvaohjaajaa Teemu Nikkiä, maailmalla huomiota ”I Have Just Begun”-musiikkilyhytelokuvallaan saanutta

käsikirjoittaja-ohjaaja Elias Koskimiestä sekä kansainvälisesti menestynyttä musiikki- ja mainoselokuvaohjaajaa Misko Ihoa. Olen myös käyttänyt lähteenä dokumenttia ”24 todellisuutta sekunnissa”, jossa seurataan ohjaaja Michael Hanekea työssään.

## 2 SKIRMISH - THE MIRROR DISTORTION

The Mirror Distortion on musiikkivideo, jonka olen käsikirjoittanut, ohjannut, leikannut ja tuottanut Frozen Fruit Film tuotantoyhtiöni kautta metalliyhtyeelle nimeltään Skirmish. Musiikkivideo on puoliksi soittovideo ja puoliksi tarinallinen. Tarinallisessa osiossa seikkailee isopäinen örkki nimeltään Johnny Orc. Tämä örkki on vertauskuva ihmisen primitiiviselle puolelle, jonka katsoja etsinnän jälkeen löytää itsestään. Etsimistä symboloi panoroiva spottivalo. Tarina alkaa valojen panoroidessa ensin tyhjiä tiloja ja osumalla örkkiin herättäen tämän. Tarinan edetessä valo pyyhkii örkin jänteikästä varta-loa esiin välillä hukaten kohteensa. Lopussa katsoja ja örkki tapaavat toisensa ja yhtyvät yhdeksi. Välissä on kuvia yhtyeestä soittamassa samankaltaisessa, mutta hieman suuremmassa tilassa, kuin jossa örkki seikkaili. Myös tässä tilassa panoroiva valo jatkaa etsintäänsä pyyhkien edes takaisin yhtyeen yli.

Video kuvattiin kahden päivän aikana vuoden 2013 tammikuussa Jyväskylässä Kankaan tehdasalueella. Tuotanto toteutettiin pienellä nelihenkisellä työryhmällä, johon kuului ohjaaja eli minä Jouko Kallio, kuvaaja Jouni Kallio, tuotantopäällikkö Juni Vaara ja tehoste-maskeeraaja Ari Savonen. Lisäksi ensimmäisenä kuvauspäivänä paikalla oli Keijo Koskenharju, joka näytteli videon örkkiä, Toisena päivänä paikalla oli bändin neljä jäsentä.

Yhtyeen takana ei ole levy-yhtiötä, joten orkesteri maksoi musiikkivideon kulut omasta pussista. Kukaan tuotantoryhmästä ei nostanut palkkaa, joten kulut muodostuivat työryhmän matkoista, majoituksesta, ruoasta, sekä maskeeraajan materiaaleista. Musiikkivideon budjetiksi oli sovittu noin 500 euroa ja sen verran se myös maksoi.

### 3 OHJAAJA

CMX yhtyeen keulakuva A.W.Yrjänä on sanonut muusikkojen olevan aina jossain mielessä narsisteja. Minun mielestä tämä pätee myös ohjaajiin. He ovat joko tietoisesti halunneet tai vahingossa ajautuneet asemaan, jossa he saavat ilmaista itseään muuta ryhmää enemmän. Tunnistan tämän myös itsessäni. Haluan, että kuvassa näkyy mahdollisimman minua, vaikken itse kameran edessä olekaan. Tahdon näyttää muille minun näkemykseni käsiteltävästä asiasta.

Ohjaajalla on hyvä olla näkemyksiä ihmisten tilasta. (Rabiger 2008, 4) Hänen on pitää uskoa vahvasti omiin mielipiteisiinsä, jotta hän kokisi niiden olevan kerronnan arvoisia. En väitä, että omat ajatukseni tai ideani olisivat parempia kuin jonkun toisen omat. Minä vain haluan kertoa niistä muita enemmän. Käytän aikaani muovatakseni ympäristöäni sellaiseksi missä pääsen ilmaisuani harrastamaan. Tämä pakottava tarve on vaikuttanut siihen, että olen alkanut myös tuottamaan teoksiani. Ohjaaja tarvitseekin sitkeyttä ja intohimoa jaksakseen elokuvan tekemisen uuvuttavaa prosessia. (Rabiger 2008, 4)

#### 3.1 Ohjaaja taiteilijana

Immanuel Kant vertasi taideteoksia luonnon tuotoksiin. Luonnossa kaikki on seurausta luonnonlaeista ja näin on myös taiteessa. Vaikka teokset syntyvät ikään kuin vapaudessa noudattaa nekin luonnon sääntöjä ja siten jäljittelee luontoa. (Wikipedia 2013a, hakupäivä 17.4.2013) Myös audiovisuaalisen teos on syy-seuraus suhteessa. Kausaliteetin muodostaa ohjaajan luonnonlakeja noudattanut elämä. Onkin eduksi jos ohjaaja osaa nähdä ja tunnistaa elämänsä käännekohtia ja olla avoin uusille kokemuksille. Näistä havainnoista on hyötyä vastakohtien ja draaman synnyttämisessä ”filmille”. (Rabiger 2004, 34)

Yksi audiovisuaalisen teoksen kuva voi olla taidetta siinä kuin kokonainen teos. Oman taiteellinen identiteettini nojaa tällä hetkellä melko vahvasti kuviin ja visuaalisuuteen. Pidän kuvista. Visioidessa uutta tulevaa teosta ajattelen paljon kuvien kautta. Se minkä tyyllisiä kuvia haluan lähteä tekemään muodostuu ideoinnin alkupäässä. Jotkin yksittäiset kuvat voivat olla yhtä tärkeitä kuin kokonainen teos. Olen myös kiinnostunut tunnelmasta, ja mitä epätavallisempi sitä mielekkäämpi. Olen huomannut, että käsittelen

teoksissani yleensä kahta eri maailmaa ja tasoa, joita koetan liittää jotenkin toisiinsa. The Mirror Distortionissa örkin maailma liittyy soittokuvaan etsivällä valolla. Lopuksi katsoja tulee mukaan örkin maailmaan. Myöskään vertauskuvalliset elementit eivät ole mitenkään epätavallisia. Kuten juurikin tuo panoroiva valo joka kuvastaa etsimistä ja örkki joka kuvastaa ihmisen primitiivistä puolta. Ehkä nuo ovat kaikuja elämäni ensimmäisestä roolista koulunäytelmässä, jolloin näyttelin omenaa. Miten voi näyttellä omenaa?

### 3.2 Ohjaajan rooli tuotannossa

Ohjaaja on mukana koko tuotantoprosessin ajan. Esituotannossa hänen läheisin taiteellinen työkaveri on käsikirjoittaja. Tämä luovuttaa visionsa ohjaajalle, joka alkaa luomaan siitä audiovisuaalista teosta. Ohjaajan taiteellisesti läheisimmät henkilöt kuvauksissa ovat kuvaaja ja päänäyttelijät. Valtaosan teoksen visuaalisesta ilmeestä ohjaaja suunnittelee yhdessä kuvaajan kanssa. Kuvaaja jatkaa ohjaajan vision eteenpäin viemistä lavastajalle ja valaisijalle. Käsikirjoituksen pohjalta ohjaaja rakentaa henkilöhahmot näyttelijöille sopivaksi. Kuvausten jälkeen ohjaaja on läsnä kertomassa visiotaan teoksen leikkaajalle, äänisuunnittelijalle ja säveltäjälle. (Pirilä 2010, 79-81)

Ohjaaja on audiovisuaalisen teoksen taiteellinen johtaja. Hänellä on lopullinen vastuu kaikista teoksen luovista puolista. (Elokuvantaju 2013a, hakupäivä 8.3.2013) Hänen tärkein tehtävänsä on pitää vision langat käsissään ja saada muu työryhmä tekemään kanssaan samaa elokuvaa. Muu työryhmä on kuin linssi, jonka läpi kulkee ohjaajan näkemykset ennen niiden päätymistä kokonaiseksi teokseksi. Työryhmän taiteellisen ammattitaidon hyödyntäminen on päätös, ja vaatii ohjaajalta taitoa, että vastuuntuntoa.

*”Mä kerron työryhmän jäsenille ennen kuvauksia mikä on visio ja sen avain kohdat. Mitä mä tavoittelen, ja mitä siellä pitää olla. Mutta sen jälkeen kun nämä on sanottu, niin muilla ryhmän jäsenillä on vapaus lähteä venyttämään sitä muuta maailmaa. Mä pidän siitä, että työryhmä osaa ja uskaltaa venyttää sitä näkemystä mikä mulla on. Ja mä aina sanon, että ei huolta, mä kyllä kannan vastuun ja allekirjoitan ne heidän venytykset.”* (Koskimies 11.3.2013, haastattelu)

#### 4 LUOVUUS

Luovuuden määrittely on haastavaa. Jokaisella on jonkinlainen oma käsitys siitä mitä on luovuus. Ennen käsitteeseen paneutumista itse olen yleensä yhdistänyt sen rikkaaseen mielikuvitukseen ja taiteeseen. Luovuus on kuitenkin paljon muutakin. Sitä ilmenee joka puolella ja meissä kaikissa. Ihmiset ratkovat joka päivä arjessaan erilaisia pulmia. He soveltavat aikaisempia kokemuksiaan ja käyttävät näitä hyväksi uudessa tilanteessa. Joskus ongelma vaatii vanhojen asioiden yhdistelyä uudeksi ennen ratkeamistaan. Uskon, että ihminen on luova myös silloin kun hän ei edes huomaa vastaan tulevia pulmia. Eli pulmia ei tavallaan edes ole, vaikka tilanne missä ihminen on olisi uusi. Tällöin hän elää eräänlaisessa flow-tilassa. Ratkaisee tilanteita tiedostamattaan.

Luovuudella tarkoitetaan ilmiötä, jossa on luotu jotain uutta subjektiivisen arvon omaavaa, kuten vaikka vitsi, maalaus, kirja tai keksintö. (Wikipedia 2013b, hakupäivä 8.3.2013) Luovuus on vanhojen asioiden näkemistä uudella tavalla.

Yksi 2000-luvun menestyneimmistä visionääreistä, Applen entinen luova johtaja Steve Jobs, avasi luovuuden olemusta hyvin vuonna 1995, muutama vuosi ennen suursuosion saaneen iMacin julkaisua.

*”Luovuus on vain asioiden yhdistelyä. Kun luovilta ihmisiltä kysytään miten he loivat jotain, he tuntevat hieman syyllisyyttä, koska eivät he oikeastaan luoneet mitään. He vain näkivät jotain. He huomaavat tämän jonkin ajan kuluttua. Näin käy, koska he kykenevät yhdistelmään kokemuksiaan, joita heillä on ollut ja syntetisoida niistä uusia asioita. Ja syy, miksi he pystyvät näin tekemään on se, että heillä on enemmän kokemuksia tai he ajattelevat enemmän kokemuksiaan kuin muut ihmiset.”* (Jobs, The Wired interview, Hakupäivä 7.3.2013)

Maailman havainnointi ja tutkiminen on ilmeisen tärkeää ennen kuin voi yhdistellä ja nähdä ”jotain”.

*”Musta luovuus on maailmalle auki olemista. Suhtautuu uteliaasti ympäröivään maailmaan ja tekee havaintoja. Sitten siirtää nämä havainnot omaan työhönsä ja tarkastelee niitä omasta kulmastaan.”* (Koskimies 11.3.2013, haastattelu)

Maailmalle auki oleminen on itselleni melko tuore ilmiö. Olen luonteeltani enemmänkin introvertti ja saanut enimmät ideani syventyessäni itseeni. Kuitenkin muutaman viime vuoden aikana olen enenevissä määrin alkanut ottamaan vastaan havaintoja ulkopuolisesta maailmasta. En osaa sanoa yksittäistä tekijää, joka tämän olisi laukaissut. Kyseessä on enemmänkin usean tekijän summa joiden johdosta olen ikään kuin herännyt ja alkanut janoamaan aivoilleni materiaalia oman sisäisen maailman ulkopuolelta. Tämä on ammatillisesti siinä mielessä uudelle tasolle vievää, että pystyn nyt yhdistelemään paremmin omia sisäisiä havaintojani ulkomaailman valtaosalle yhteisesti tuttuihin trendeihin. Uskon saavani haluamani viestin tehokkaammin perille jos teoksessa on mukana yleisesti hyväksyttäviä piirteitä. Ei kaikkea siis tarvitse keksiä kokonaan uusiksi. Osa elokuvan eri konventioista saa väkisinkin uuden, erilaisen ja uniikin sävyn kun käsittelem kertonutukseni omien subjektiivisten havaintojeni ja kokemusten kautta. Ellen tee sitä tietoisesti niin alitajuntani huolehtii siitä kyllä.

Elokuvantekijälle on omassa luomistyössään hyötyä hyvästä itsetuntemuksesta. Oman elämänsä käännekohtien paikantaminen auttaa pääsemään syvemmälle kerrottavan tarinan draamaan. Michael Rabiger on kirjoittanut aiheesta otsikolla *The Self-inventory* kirjassaan *Directing Documentary*. Oman elämänsä inventaariossa listataan merkittävimmät kokemukset, järjestellään ne ryhmiin ja etsitään niistä yhtäläisyyksiä tunteiden perusteella. (Rabiger 2004, 31)

Paljon voi ammentaa omasta elämästään. Meillä jokaisella on varmaan hetkiä lapsuudesta, joita vaalimme vielä aikuisenakin. Näitä kokemuksia yhdistelmällä aikuisiän arkeen voi saada aikaan mielenkiintoisia asetelmia. Omaa lapsuuttaan ja nykyarkea tämän suhteen vaalii Teemu Nikki.

*”Parhaat inspiraationi saan varmaan lapsuudesta ja arjesta. Usein näen jonkun tilanteen ja mietin sen uudestaan jostain kummallisesta kulmasta.”* (Nikki 7.3.2013, sähköposti)

Tietäessään omat vaikutteensa ja mistä inspiroituu, pystyy hallitsemaan paremmin omaa luovuuttaan ja voi suunnitella paremmin tulevaa. Kuten Elias Koskimies.



*"Mun nuoruusvuodet kun tulin Helsinkiin 20 vuotta sitten. Se nakuttaa voimakkaana mun mielessä. Muutin pieneltä paikkakunnalta isoon kaupunkiin. Se oli yhtä aikaa tosi hienoa ja traagista. Mä olen ammentanut sieltä toistaksi melko vähän ja olen aika varma, että seuraavat työt liittyvät voimakkaasti tähän aikaan."* (Koskimies 11.3.2013, haastattelu.)

Tehdessäni luovia valintoja ja valintoja siitä, mitä kerron, miksi kerron ja miten kerron, minua ohjaavat senhetkiset tunteet. Useita vuosia päällimmäisenä tuntemuksena minulla on ollut melankolia. Sen alla olen kokenut erinäisiä pienempiä lyhytkestoisia tunteita. Mutta lyhyestä kestostaan johtuen ne eivät ole saaneet minua työstämään mitään teosta. Niissä ei ole mitään kerrottavaa. Melankolia on alun perin saanut minut kiinnostumaan synkistä aiheista, mutta olen värittänyt niitä huumorilla. Vasta nyt, depressiivisten ajatusten hiljalleen väistyessä, tuntuu, että tohdin alkaa käsitellä aiheita tummemmalla tavalla. Ehkä kyseessä on omanlaisensa mielen puolustuskeino, että alakuloisuudessaan pukee tarinat ja tapahtumat hauskemaksi ja olon helpottuessa taas toisin päin. Melankoliaan ei halua joutua liian syvälle, mutta siitä on myös vaikea päästää irti. Olen saanut siltä hyvin paljon itsetutkiskelun saralla ja puuta koputtaen voisinkin sanoa sitä yhdeksi tärkeimmäksi vaiheeksi elämässäni. Melankolian raameissa syntyi myös tämän opinnäytetyön teososa. The Mirror Distortionin visioinnista kerron lisää osiossa Visio.

*"En mieti luovuutta syvällisesti. Mietin lähinnä tapaa katsoa maailmaa. Siitä tavasta syntyy erilaiset näkemykset. Luovuutta on luottaa itseensä. Nähdä maailmaa omin silmin."* - Miikka Lommi (Lommi 8.3.2013, sähköposti.)

Kun ohjaaja on tekemässä oman näköistään teosta, jossa hän käsittelee itselleen tärkeitä asioita, on muutosten tekeminen ulkopuolisten vaatimuksesta erittäin haastavaa. Teos ei enää tunnu samalta. Se ei tyydytä samalla lailla niitä haluja, jotka alun perin ajoivat teosta tekemään. Näitä muutoksia ohjaaja joutuu kuitenkin tekemään. Elokuvan tekemisessä on omat totutut tapansa ja jos näitä ravistellessaan saa vastavoimaksi sijoituksiaan valvovat tahot. Liikaa valtavirrasta poikkeavien teosten vaikutuksesta yleisöön ei voi olla kovin varma. Elokuvan teko on suurimmalta osin bisnestä, ja sen on tarkoitus tuottaa siihen sijoitetut rahat takaisin. Rahan olemus on monesti luovuuden vihollinen.

#### 4.1 Inkubaatio ja oivallus

Kaikki ihmiset ovat luovia, mutta luovimmat pystyvät rentouttamaan aivonsa ikään kuin tyhjäkäynnille, jolloin mieli avautuu uusille mahdollisuuksille. Tämä on tuottavaa kuitenkin vain, jos aivoilla on hallussaan tarpeeksi tietämystä, jota voi yhdistellä uuden materiaalin kanssa. (Carter ym. 2009, 168.)

*”Luovuus syntyy olemalla avoin kaikille ajatuksille lukkiutumatta mihinkään tiettyyn lopullisesti, antamalla aina mahdollisuuden muutoksille ja uusille ideoille.”* (Iho 15.3.2013, sähköposti.)

Ihminen työstää syntyvää ideaa alitajunnassaan, ennen kuin tämä tulee tietoisuuteen. Tätä luomisvaiheen hautomisprosessia kutsutaan inkubaatioksi. Luovat ideat hautuvat alitajunnassa, josta prosessin jälkeen nousee hämmästyttäviä oivalluksia. Prosessi toimii, vaikka emme sitä tietoisesti ajattele. (Heikkilä 2010, 158.)

Kognitiivinen työskentely jatkuu, vaikka siirtäisimme huomion tehtävästä muualle. Ideat alkavat assosioitua sattumanvaraisesti. Ne vapautuvat pakonomaisista totuttujen tapojen kahleista. Muun työn tekeminen tietoisien luomisen välissä saattaa olla hedelmällinen hetki inkubaatiolle. (Heikkilä 2010, 161.) Olen huomannut, että itseäni innostavimmat ajatukset syntyvät junassa, vessanpöntöllä istuessa ja suihkussa. Kaksi ensimmäistä toimivat molemmat samasta syystä. Olen pakotettu olemaan paikoilleni, enkä voi tehdä juuri mitään muuta kuin ajatella. Suihkussa taas veden valuminen kasvoilla vie minut lähelle meditatiivista tilaa jolloin hukkaan ajan tajun. Mieleeni pulpahtelee todella lennokkaasti ajatuksia sieltä täältä. Luovaa prosessia kypsyttävät aktiviteetit ovat yleensä henkilökohtaisia ja jokaisella on oma paikkansa tai tilanteensa, jossa mieleen nousee herkimmin oivalluksia.

*”Olen luovimmillani työpöydän ääressä tai autossa. Minulle asiat vain tapahtuvat. Mietin miltä tuntuu, mitä tunteita haluan koskettaa. Sitten idea syntyy. Pohdin sitä, kunnes itse uskon siihen. Kunnes se kiihottaa jollain tasolla.”* (Lommi 8.3.2013, sähköposti.)

Tehokas keino aivojen rentouttamiselle on meditaatio. Kyseisessä harjoitteessa henkilö pyrkii laajentamaan tietoisuuttaan tai tavoittelee joitakin sen tiloja. Meditaatio on eräänlaista sisäänpäin kääntymistä ja omien ajatuksien tarkkailua. Meditaatio voi auttaa harjoittajaansa irtaantumaan subjektiivisista näkemyksistään. (Wikipedia 2013c, hakupäivä 18.3.2013) Yksinkertaisuudessaan tämä tapahtuu istumalla alas, laittamalla silmät kiinni, olemalla hiljaa, ja antamalla ajatustensa virrata ilman niiden arviointia. Meditoimalla henkilö saa aivonsa juurikin siihen vastaanottavaiseen tilaan mitä luovuudessa peräänkuulutetaan. Harjoite antaa aivoille tilaa yhdistellä uusia asioita, mutta tuohon yhdistelyyn tarvitaan raaka-aineita, kuten oman elämän kokemukset ja havainnot, sekä audiovisuaalisen alan osaaminen.

Kenties tunnetuin meditaation puolesta puhuja elokuva-alalla on ohjaaja-käsikirjoittaja David Lynch. Hän on tunnettu vaikeaselkoisista, omalaatuisista ja tunnelmallisista elokuvistaan kuten Elefanttimies ja Mulholland Drive. Kirjassaan *Cathing the Big Fish* hän kertoo harrastaneensa meditaatiota 33 vuotta ja sillä olleen keskeinen merkitys työllensä elokuvan parissa. Lynch kuvailee ideoita kaloiksi ja mieltä vedeksi. (Lynch 2006, 11-12.)

*”Jos tahtoo saada pieniä kaloja, voi pystytellä matalassa vedessä. Mutta jos tahtoo saada isoja kaloja, pitää mennä syvemmälle. Oikein syvällä kalat ovat voimakkaampia ja puhtaampia. Ne ovat valtavia ja abstrakteja. Ja hyvin kauniita”* (Lynch 2006, 11.)

Keksiessäni opinnäytetyöni teososana toimivan musiikkivideon maailmaa sain oivalluksia pitkin matkaa. Pyrin olemaan avoin kaikille mieleeni juolahtaville ideoille. Ehkä suurimman muutoksen visioon, jota olin jo päättänyt lähteä työstimään, tein kun sain idean tarinan örkistä. Kyseisen hahmon keksin suihkussa, kun mieleeni muistui Yle Areenasta katsamani video Kingston Wallin studiossa soittamaa live-keikkaa. Setissä oli seinään ketjulla kiinnitetty nahkahuppuinen paidaton mies, joka tempoi itseään irti kahleista. Olisin voinut keksiä videoon hahmon tziijoonasta eri muustakin asiasta, mutta tällä kertaa se tapahtui noin, ja se sysäsi hahmon kehityksen tiettyyn suuntaan. Minulle tuli olo, että tämä tuntuu sopivalta ja jotain tämmöistä haluan tehdä. Alun perin oli siis tarkoitus tehdä yksinkertainen soittovideo minimalistisilla kuvilla, mutta nyt halusin tuoda siihen mukaan erillisen hahmon. Tuon mieleeni tulleen idean jälkeen menin saunaan, jossa kerroin tuotantopäällikkö Juni Vaaralle, että jos videossa olisikin joku epä-

vakaa hahmo hämmentämässä katsojaa bändin soittelun ohella. Sanoessani tuon ääneen aloin jo keksimään örkille luonnetta ja tarinaa. Menimme saunasta tauolle, jossa kuvailin Junille, että katsoja voisi löytää aggressiivisen örkin häkkiin vangittuna ja päästäisi sen vapaaksi. Kamera toimisi katsojan silminä. Vapautuessaan tämä muuttuisi ystävälliseksi ja lähtisi katsojan kanssa kävelylle jutellen niitä näitä ja lopuksi he harrastaisivat seksiä. Juuri tällaisena idea ei toteutunut, mutta tuo oivallus suihkussa ja sen nopea äänen sanominen muutti kuitenkin alkuperäisvisiota hyvin vahvasti.

#### 4.2 Hyväksyminen tai hylkääminen

Saatuana uuden oivalluksen ihminen alkaa välittömästi tarkastelemaan sitä kriittisesti. Onko oivallus hyvä vai huono? Jos tämä uudenlainen idea läpäisee tuon seulan, se on todennäköisesti arvokas. (Carter 2009, 163.) Se ei kuitenkaan vielä tarkoita, että se pääsisi mukaan toteutettavaan visioon. Omien oivallusten esille tuominen vaatii uskallusta, ja rohkeuden puute voikin nujertaa jo alkuunsa hyvänkin idean. Saattaa tuntua ettei osaa, jaksaa tai uskalla, ja että on parempi olla tekemättä tai tehdä niin kuin ennenkin ja samoin kuin muut. (Pirilä 2010, 25.) Uskalluksessa on kysymys itseluottamuksesta. Audiovisuaalisella niin kuin muillakin luovilla aloilla itseluottamusta kasvattaa kokemus, onnistumiset ja sitä kautta oman taiteellisen identiteetin tunteminen. Idean ääneen sanominen ja muille esittely ei sekään vielä tarkoita, että se pääsisi mukaan toteutettavaan visioon. Usein teoksen tuottaja valvoo ohjaajan taiteellista työtä ja puntaroi ideoiden toimivuutta ja toteutettavuutta. Tämän suhteen jännite on herkkä ja viisaat tuottajat antavatkin kunnioitusta kokeneille ohjaajille. (Rapiger 2008, 338.)

Tuotanto *The Mirror Distortion* kohdalla oli poikkeava siinä mielessä, että olin itse ohjaajana ideoija ja tuottajana itseni kritisoija. Tämän suhteen käytännön erikoisuus ilmenee siinä, että aina jonkin idean keksiessäni mietin jaksanko alkaa sitä tuottajana toteuttaa. Onko idea vaivan väärti? Tässäkin suhteessa joutui tasapainoilemaan sen asian kanssa kumpi rooli on kontrolloivampi. Minulla on mahdollisuus pyytää häpeilemättä itseltäni niin suuria kuin jaksan keksiä ja toisaalta taas voisin päästää itseni mahdollisimman helpolla. Tämän kaltainen työskentely, jossa joutuu potkimaan itseään perseelle vaatii onnistuakseen aitoa innostusta ja motivaatiota.

Ehkä onnistunein perseelle potkaisu oli efekti-maskeeraaja Ari Savosen kysyminen mukaan tuotantoon. Ennen Arin kysymistä olin ajatellut örkillä olevan päässä mahdollisesti nahkahuppu. En ollut miettinyt hahmoa loppuun asti, enkä oikein tiennyt miten sen toteuttaisi. örkki ei oikeastaan ollut silloin vielä mielessäni edes örkki, vaan joku epävaakaa veijari, jonka halusin tuovan videoon primitiivisyyden tuntua. Juttelin kuvaajan kanssa Facebookissa aiheesta ja pohdimme kuinka siistiä olisi joskus saada jonkinlainen maskeerattu örkki videoteokseen. Muutamaa päivää myöhemmin löysin sattumalta Arin Kelaamo-yhteisön nettisivuilta ja mietin, että hänhän voisi joskus tehdä jonkinlaisen örkin. Meni jälleen muutama päivä kun ymmärsin, että tämä on se tuotanto jos mikä, mihin häntä pitää kysyä mukaan. Ajattelin kuitenkin aluksi ettei hän lähde, koska emme voi maksaa palkkaa työstä, joka oletettavasti on raskasta. Minulla oli kuitenkin jo mielessä millaisen örkin haluaisin jos sellaisen voisin saada ja ymmärsin melko pian, että minulla oli oikeastaan vain voitettavaa. Kysyin ja Ari suostui mukaan. Päätimme, että tulisimme käyttämään efektimaskeerausta. Oli erittäin tärkeää, että lähdin toteuttamaan ideaa örkistä.

#### 4.3 Flow-kokemus

Flow-kokemuksessa henkilö keskittyy koko kapasiteetillaan tavoitteelliseen toimintaan. Tällöin hän sulkee tietoisuudestaan kaiken muun. Helpoimmin flow-kokemuksen tavoittaa kun henkilön taidot ovat harmoniassa häntä kiinnostavan haasteen kanssa. (Wikipedia 2013d, hakupäivä 7.3.2013.)

Lapsena sain flow-kokemuksia leikkiessä ja piirtäessä. Parasta tuntemuksessa oli keskittyminen ja muun maailman sulkeminen ulkopuolelle. Kaikki mitä tein riitti ja tuntui onnistumisilta. Pystyin olemaan todella tyytyväinen itseeni. Myöhemmin kun mielikuvitus ei enää kyennyt leikkimään, sain tuntemuksia kaikesta epämääräisestä taiteilusta. Olin iloinen kun löysin flow-käsitteen. Tiesin heti mistä on kysymys. Ymmärsin tämän tunteen olleen syy siihen, miksi olen ajautunut luovalle alalle. Haluan sitä lisää.

Paljon käsikirjoitustyötä tehnyt Elias Koskimies paikantaa tuotannon vaiheista herkimmäksi hetkeksi flow-kokemukselle esituotannon taiteellisen suunnittelun.

*”Helpointa se on kokea silloin kun ei olla vielä kuvauspaikalla. Siellä kaikki on niin teknistä ja pitää seurata, että asiat menee niin kuin pitää. Kun puku- ja lavastusosaston sekä kuvaajan kanssa istutaan alas ja mietitään mitä tehdään ennen kuvauksia niin siinä helposti ajatukset vie mukanaan ja aika lentää.”* (Koskimies 11.3.2013, haastattelu.)

Ohjaaja onnistuu roolissaan jos on saanut koko ryhmän tekemään samaa elokuvaa. Ohjaajan visiota. Tällöin palaset loksahdelee paikoilleen, joka on ohjaajalle mieltä tyydyttävää. Hän näkee omaan mieleensä. Mieli muuttuu konkreettiseksi. Luominen on tapahtunut. Tuotannon keskellä syntyvä flow-tunne on tuttu myös Teemu Nikille.

*”Kuvauksissa tulee usein sellainen tunne kun löytää yhteyden tarinan sisällön ja ryhmän kanssa. Se on leffan tekemisessä se hetki kun uskoo mitä näkee monitorissa ja pysyy tuottamaan uusia asioita hetkessä. Kuvattava kohta alkaa elämään omaa elämää ja yleensä sen hetken tunnistaa kaikki.”* (Nikki 7.3.2013, sähköposti.)

Flow-tilassa olleet ovat kuvailleet tunteneensa asioiden tapahtuvan kuin itsestään, eivätkä he ole kokeneet kovinkaan suuria esteitä. Tiedostaen kuitenkin kaiken aikaa mitä tapahtuu. (Heikkilä 2010, 61.) Elias Koskimies kuvailee omaa kokemustaan seuraavalla tavalla.

*”I Have Just Begunissa mulla oli sellainen voimakas tietoisuus ja varmuus siitä, että tämä tulee tapahtumaan, koska olin päättänyt, että tämän minä teen. Mun ei kuitenkaan tarvinnut puskea sitä mitenkään voimakkaalla otteella, koska mulla oli sellainen olo, että mä liikun oikeaan suuntaan ihan itsestään. Oikeita asioita tulee tapahtumaan. Siihen piti vain luottaa. Ja sitten ihmisiä tuli ja he halusivat auttaa.”* (Koskimies 11.3.2013, haastattelu.)

Itse pääsen tuotannon aikana helpommin flow-tilaan leikkausvaiheessa. Voin istua yksin pimeässä ja kokeilla eri vaihtoehtoja. Ei tarvitse murehtia esituotannollisia asioita. Kaikki on jo leikkausta vaille tehty. Tuolloin saattaa helpostikin menettää ajantajunsa.

## 5 VISIO

Kuten johdannossa jo totesin, visio on mielessä oleva näkemys teoksesta ennen sen valmistumista. (Elokuvantaju 2013b, hakupäivä 22.3.2013) Ennen teoksen tekemiseen ryhtymistä tekijällä on visio siitä mitä tai miten on tekemässä teosta. Tämä on tuotantoprosessin liikkeelle saava voima. Ensimmäisen vision teoksesta määrittelin syntyneen sillä hetkellä kun tekijät päättävät, että tämä tehdään. Vision luonteeseen kuulu kuitenkin matkan varrella kehittyminen. Se kehittyy ja tarkentuu esituotannossa, eskaloituu kuvauksissa konkretisoituessaan, ja saa lopullisen muotonsa leikkauspöydällä.

*”Minulla on ajatus tunnelmasta ja ajatuksista mitä teos voisi herättää. Usein se on myös asia mikä minua kiinnostaa ja lähden sitä elokuvan keinoin tutkimaan.”* –Teemu Nikki (Nikki 7.3.2013, sähköposti.)

Minun omaan ensivisioon ohjaajana sisältyy yleensä idea jostain tietystä kuvakerronnallisesta tyylistä ja kuvien visuaalisuudesta. Niistä kuvista muodostuu elokuvan maailman ilme. Tämän jälkeen mietin tuolle uudelle maailmalle säännöt, ja että millaisia hahmoja siellä voisi olla. Maailmaan luodaan hahmoille tarina, jota seurataan. On hyvä, jos luodut hahmot tuntuvat aluksi ajatuksissa hieman ristiriitaisilta elokuvan maailman kanssa. Ne kyllä sopivat sinne kun ne sovitetaan ja siitä syntyy mielenkiintoinen tunnelma. Mitä kauempana elokuvan maailma on todellisesta maailmasta, sitä parempi. Tämänlaisen kontrastin luomisen olen kokenut mielenkiintoisimmaksi siitä syystä, että lopputuloksen tunnelmasta ei voi olla ihan varma mitä se tulee olemaan. The Mirror Distortioni tapauksessa tyylitelty kuvakerronta syntyi panoroivalla takavalolla ja enimmäkseen hitaasti liikkuvalla kameralla. Niiden parina kontrastissa toimi alaston, isopäinen, likainen ja epävakaa örkki likaisessa ja ruosteisessa ympäristössä. Likaista örkkiä voisi myös kuvata käsivaralla ja nightshotilla jos haluaisi luoda tunnelmaa perinteisen varmoilla keinoilla. Mutta tähän visioon kuului koettaa luoda tunnelma, joka ei olisi aikaisemmin tuttu.

Näiden elementtien risteyttämisestä syntyneestä tunnelmasta oli minulla ennakkoon oletamus, mutta koin myös olevani tutkimusmatkalla. Tuo oletamus on kuitenkin melko epäselvä ja siitä on vaikea saada tarkkaa otetta. Se on ehkä suurilta osin uskoa siihen, että näistä aineksista syntyy varmasti jotain siistiä, raikasta ja yllättävää. Tähän saa

varmuuden vain tuottamalla nuo asiat konkreettiseksi. Kenties juuri siksi visioon ulkopuoliselta taholta tulleet muutokset tuntuvat osittain epämiellyttäviltä, vaikka kokonaisuuden kannalta ne voisivatkin teosta parempaan suuntaan. Minä en pääse tutkimusmatkani enää perille. Olen melko varma, että tämä on tapa jolla etsin vielä oman näköistä tunnelmaa. Väitän että, kun se jokin uudennainen oman näköinen tunnelma osuu kohdalle, alan pyörimään niiden elementtien ympärillä entistä enemmän luodessani uusia teoksia.

Hyvin vahvasti tunteisiin, hetkeen, ympäristöön ja improvisaatioon nojaa puolestaan Miikka Lommi.

*”Minua kiehtoo eniten seksuaalisuus, pelko, viha, rakkaus. Tunteet. Inspiroidun eniten ihmiskontakteista. Inspiraatio tulee lähinnä kuvaustilanteessa. Uskon improvisaatioon.”*  
(Lommi 8.3.2013, sähköposti)

## 5.1 Vision esikuvat

Ympärillämme oleva maailma muokkaa meitä. Saamme siitä vaikutteita tiedostamatta ja tietoisesti. Olemme jatkuvaa reaktiota edelliseen reaktioon. Kaikkihan vaikuttaa kaikkeen.

Wikipedian mukaan olemassa tunnettu mietelmä: Taide on velkaa toisille taideteoksille enemmän kuin todellisuudelle. (Wikipedia 2013a, hakupäivä 18.4.2013) Useimmiten kun puhutaan tämän päivän elokuvaohjaajiin vaikuttaneista tekijöistä tulee mieleen, joku aikaisemman aikakauden elokuvaohjaaja, elokuva tai jonkin toisen taiteen saralla vaikuttanut tekijä. Esimerkiksi Christopher Nolan on saanut vaikutteita muun muassa Stanley Kubrikista ja Sidney Lumetista (Wikipedia 2013e, hakupäivä 18.3.2013.) Quentin Tarantino on tunnetusti lapsuutensa exploraatio elokuvien suuri ystävä ja on omistanutkin näille elokuvan Grindhouse: Death Proof. (Wikipedia 2013f, hakupäivä 18.3.2013.) Toisista taiteen kentän tekijöistä on vaikutteita saanut myös Elias Koskimies.

*”Mä tykkään Spike Jonzesta. Hän on outo, mutta romanttinen. Vasta painona on Stanley Kubrick, joka on outo, mutta raju. Ja sit tietysti Woody Allen. Mut mun suurin vai-*



*kuttaja on koreografi ohjaaja Bob Fosse. Hän oli aika vaikea tapaus jenkkilässä, koska hänellä oli aika raju kyyninen ote, joka ei sopinut sen aikaiseen tanssimaailmaan. Hän loi koreografina aivan oman tyylinsä, joka on edelleenkin” (Koskimies 11.3.2013, haastattelu.)*

The Mirror Distortioniin otin sekä tietoisesti, että tiedostamatta vaikutteita toisista audiovisuaalisista teoksista. Osa on suoria kunnianosoituksia esikuvallenen ja osan koen tyyllillisesti sellaiseksi, jota haluan tehdä. Avaan seuraavissa osiossa myös sitä kuinka esikuvat ovat vaikuttaneet teoksen tarinaan ja tyyliin.

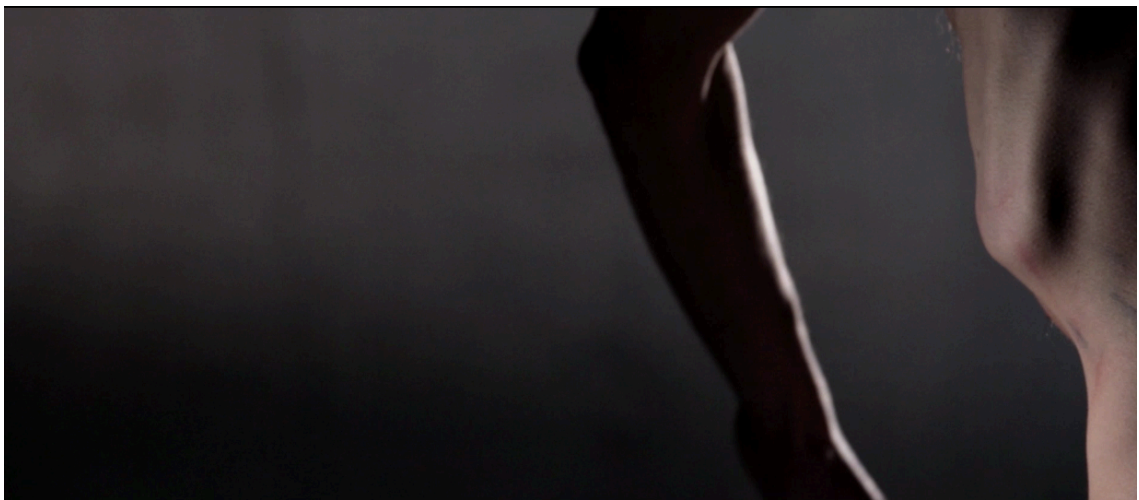
## 5.2 Visio tarinasta

Kuultuani kappaleen, joka on raskasta metallia, ja luettuani lyriikat, joissa kerrotaan muinaisista rituaaleista, mietin mitä voisin siirtää tekstistä videoon. Kiinnostukseni ihmismäisiin olioihin ja tuntemukseni ihmisten arkisesta kuolevaisuudesta nostivat tekstistä esiin sanat heijastuma ja muinainen. Halusin videollani lähettää katsojan matkalle etsimään muinaista itsensä heijastumaa ja primitiivistä puoltaan.

Kävin vuosi sitten Roomassa kaputsiiniluostarin kryptassa, jossa oli näytillä 4000 mun-kin luut ja pääkallot. (Kuva 1) Kammion perimmäisessä huoneessa oli muistomerkki johon oli kaiverrettu teksti ”Se mitä sinä olet nyt, me olimme. Se mitä me olemme, te tulette olemaan.” Kokemus oli vaikuttava ja pohdiskelen omia luitani ja lihojani aina silloin tällöin. Halusinkin esitellä örkin hahmoa katsojalle lähikuvien pinnassa olevista luista ja sykkivistä lihaksista muistutukseksi siitä mitä me fyysisesti olemme (kuva 2). Olioita. Ihminen on nisäkkäistä ehkä olioin. Karvaton kahdella pitkällä raajalla etenevä olento, jota pitää kasassa luut. Ihminen on kuitenkin enemmän se vetinen möhnä luiden ympärillä. Referenssinä moodboardissa käytin jälleen Aphex Twinin Come to Daddy videota. Daddyn syntymisen jälkeen tämän vartalosta väläytellään useita lähikuvia (kuva 3).



Kuva 1. Munkkien kalloista tehty alttari (Crypt of the Skulls)



Kuva 2. Lähikuvia Johnny Orcin vartalosta (Skirmish – The Mirror Distortion, 2013)



Kuva 3. Lähikuvia Daddyn vartalosta (Aphex Twin – Come to Daddy)

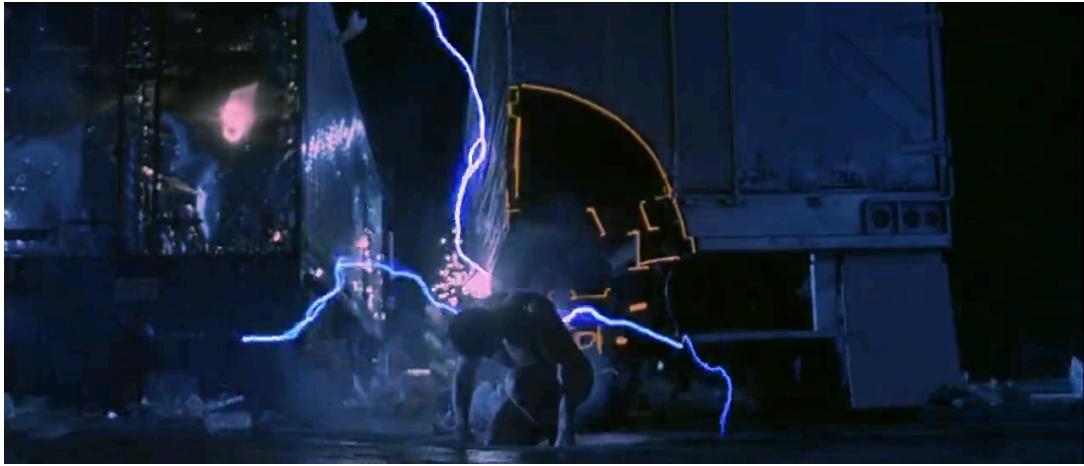
Videon alussa örkki eli primitiivinen puoli alkaa heräilemään valojen, eli huomion, eli itsetutkiskelun osuttua siihen. (Kuva 4) Heräämiskuvassa örkki on alasti lattialla ikään kuin sikiöasennossa. Kuvaa keksiessä tuo tuntui hyvin luonnolliselta ratkaisulta. Oikeastaan se oli itsestään selvää ja mitään muuta vaihtoehtoa ei edes tullut mieleen.



Kuva 4. Valoon heräävä Örkki (Skirmish - The Mirror Distortion 2013)

Myöhemmin ymmärsin tuon idean tulleen mieleeni lapsuuden klassikkoelokuvasta Terminator, jossa Arnold Schwarzeneggerin esittämä ihmismäinen kone saapuu tulevaisuudesta elokuvan sisäisen maailman nykyhetkeen. (Kuva 5) Olin tiedostamattani ottanut vaikutteita 22 vuotta sitten ilmestyneestä elokuvasta, jonka olen tietysti nähnyt mon-

ta kertaa myöhemminkin. Ulkopuolisen silmin tuo yhtäläisyys tuntuu varmaan päivän-selvältä, mutta itse en sitä sillä luomisen hetkellä tajunnut. Se vain tuntui oikealta.



Kuva 5. Arnold saapuu silloiseen nykyaikaan (Terminator 2– Judgment Day, 1991)

Videon runko koostuu bändistä soittamassa ja örkistä hengailemassa maailmassaan välissä panoroivan valon edessä ja välissä pimeydessä. Kitarasoolon aikana katsoja löytää nukkuvan örkin. Katsojan herätettyä örkin, tämä ilahtuu kun hänet on löydetty. Hän alkaa kertomaan tarkoitusta tapahtumalle. Nämä örkin höpinät tekstitetään samoin kuin Jamie Thravesin nerokkaassa Radioheadille ohjamaassa musiikkivideossa Just vuodelta 1995. (Kuva 6) Tuossa videossa kadunkulkijat ihmettelevät ja tivaavat syytä, miksi tarinan mies makaa jalkakäytävällä. Ja samoin kuin Just-videossa tekstitys katoaa, kriittisellä hetkellä örkin kertoessa tarkoitusta hänen löytämiselle. (Kuva 7) Tämä on suora kunnianosoitus tuolle äärimmäisen oivaltavalle taideteokselle.





Kuva 6. Syyn paljastaa aikova mies (Radiohead – Just, 1995)



Kuva 7. Tarkoituksen kertoa aikova Johnny Orc (Skirmish - The Mirror Distortion 2013)

### 5.3 Visio tyylistä

Tein moodboardin selventääkseni lähinnä visuaalisia pyrkimyksiäni työryhmälle ja yhteelle. Moodboardiin kerätään referenssikuvia, joista saa mielikuvan maailmasta ja sen tunnelmasta, jota ollaan tekemässä. Koska kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, käsikirjoituksen rinnalla tämä on erittäin tehokas keino välittää visiotaan eteenpäin.

Olen halunnut pitkään tehdä liikkuvia spottaavia valoja. Olen koettanut ujuttaa niitä jokaiseen viime vuonna tekemääni videoon, mutta koska ne eivät ole olleet kunnolla videoiden idean keskiössä ne ovat jääneet muiden tapojen jalkoihin. Nyt ajattelin ottaa nuo valot hyvin keskeiseksi teemaksi, jotta saan kokeilla tuota valon ja varjon leikkiä kunnolla päästäkseni yli tuosta pakkomielteestä. Hyvänä referenssinä panoroiville valoille käytin Sunrise Avenuen Hollywood Hills musiikkivideota. Pekka Haran ohjaamassa videossa yhtye soittaa saksalaisella lentokentällä panoroivan valon toimiessa takavalona. (Kuva 8) Halusin samantyyllisen valon kuvastamaan tarkkailua, etsimistä ja löytämistä. Valo, minä tekijänä ja katsoja etsimme muinaista minää, primitiivistä puoltamme.



Kuva 8. Yhtyettä panoroiva takavallo. (Sunrise Avenue – Hollywood Hills, 2011)

Videolla panoroiva valo kuvastaa heräilevän minän eli örkin etsimistä. Lähikuvat nääntyneen örkin vartalosta toivoisin tuovan tunnetta siitä, että olemme vain luut joiden ympärillä vetistä lihaa ja löysää nahkaa. Sekä aiheuttavan jotain assosiaatioita ihmismielen siihen puoleen, jossa emme egoile pukupäällä.

Örkin hahmo, eli Johnny Orc, rakentui Aphex Twinin Rubber Johnny musiikkivideon isopäisestä Johnnystä ja mieltymyksestäni kaikkiin videoihin, joissa esiintyy jokin omiainen ihmismäinen olio (kuva 9). En tiedä miksi sen kaltaiset hahmot kiehtovat minua. Erityisesti progressiivisen metalliyhtye Tool'in musiikkivideoissa esiintyvät oliot ovat

paljon minun mieleeni. Kivoja olioita on myös elokuvissa Alien, Splice, Pan's Labyrinth. Näiden innoittamana halusin oman örkkikokeilun.



Kuva 9. Johnny Orcin esikuva Rubber Johnny (Aphex Twin – Rubber Johnny 2005)

Elokuvan The Dark Knight alun pankkiryöstökohtauksessa Heath Ledgerin roolihahmo Jokeri kuvataan ensi kerran pitkällä kamera-ajolla takaapäin. Jokeri katsoo maata hartiat hieman kumarassa ja roikottaa maskia kädessään (kuva 10). Kiinnitettyäni tuohon huomiota aloin pitämään vastaavan tyylisestä kohtalokkaan oloisesta oman vartalonsa kannattelusta. Halusin tehdä örkilleni kohtalokkuudella mässäilevät kuvan, joten viritimme asentoa Jokeriin verrattuna hieman sivuprofiilimmaksi ja lisäsimme vartalon roikottamista. Tähän asentoon kun lisätään synkkä miljöö ja panoroiva takavallo, sekä riisutaan näyttelijä alasti päästään hieman mässäilyn makuun. (Kuva 11)



Kuva 10. Kohtalokas Jokeri (The Dark Knight, 2008)



Kuva 11. Kohtalokas Johnny Orc (Skirmish – The Mirror Distortion, 2013)

Örkin luone on hieman epävakaa. Hänestä tarvitsi katsojan naamalle tulevia raivoamiskuvia ennen, loppupuoliskolla ilmenevää leppoisaa puolta tehdäkseen tästä paljastuksesta yllätyksellisemmän (kuva 12). Referenssinä käytin Roger Ballenin Die Antwoordille ohjaamaan I Fink U Freeky musiikkivideon yhtä kuvaa, jossa etäisesti örkkiämme muistuttava hahmo huutaa kohti kameraa (kuva 13). Referenssikuvan hahmo on uhkaavampi, mutta meidän omastamme tuli informatiivisempi ja elokuvallisempi pienellä lintu-perspektiivillään. Kompositio on melko samanlainen, mutta siihen vaikutti enemmänkin Woodkid yhtyeen musiikkivideoiden kuvallinen kerrontatyyli, jonka on symmetrisiä, kaksiulotteisia ja tyylieltyjä kuvia (Kuva 14). Samaa örkin huutokuvaa käytin kahdessa



eri kohdassa. Katsojan herättäessä örkkiä, ja myöhemmin tämän tullessa yhdeksi katsojan kanssa. Örkki eli primitiivinen puoli siis uneksi valtaan pääsystä. Ja pääseekin.



Kuva 12. Herätetty Johnny Orc (Skirmish - The Mirror distortion, 2013)



Kuva 13. Uhkaava mies (Die Antwoord – I Fink U Freeky 2012)



Kuva 14. Symmetristä minimaalista kerrontaa (Woodkid – Iron, 2011)

## 6 VISION MATKA TEOKSEKSI

Vaikka ohjaaja onkin teoksen taiteellinen isä, hänen visioonsa vaikuttaa matkan varrella sisäisten tekijöiden lisäksi moni ulkoinen tekijä. Elokuvan tekeminen on yhteistyötä. Tuotantoryhmän muut tekijät haastavat ohjaajan visiota ja tuovat siihen mukaan myös itseään. Visioon vaikuttaa myös sen toteutettavuus resurssien puitteissa. Mainoksissa ja musiikkivideoissa vaikuttaa paljon teoksen tilaajan mielipiteet. Audiovisuaalisia teoksiakin tehdään jollekin kohderyhmälle, joten myös tämän ryhmän oletetut mielipiteet vaikuttavat päätöksiin koskien visiota.

The Mirror Distortionissa oli jonkin verran tarkoituksellista suunnittelemattomuutta. Tai se, että emme miettineet kaikkia yksityiskohtia etukäteen oli suunniteltua. Improvisoimme kuvauksissa ja leikkauspöydällä kokeillen erilaisia ratkaisuja intuitiolla. Jos teokseen suunnittelee paljon haluamiaan asioita etukäteen, joutuu niistä enemmän myös luopumaan. Dokumentissa ”Haneke: 24 todellisuutta sekunnissa” elokuvan päättähti, hyvin tarkkana ohjaajana tunnettu, Michael Haneke sanoo visioidensa kohtalosta seuraavaa.

*”Kun kirjoitan, keksin kaikki pienet nyanssit, ja iso osa niistä katoaa kuvausten aikana. Elokuvan teko on aina vähentämistä. Koska olen itse kirjoittaja, en voi kuitenkaan yleistää. Se mitä voin tehdä ohjaajana on yleensä vähemmän kuin voin kuvitella kirjoittajana. Joskus näyttelijä voi improvisoida asioita ja jos näyttelijä on tosi hyvä, hän voi tehdä sen paremmin kuin olin itse kuvitellut. Nämä ovat onnekkaita tapauksia. Yleensä se ei ole kuitenkaan tyydyttävää”* (Haneke: 24 todellisuutta sekunnissa 2005.)

Alkuperäisvision muutokset eivät aina ole pelkästään huono juttu. Elokuva teon prosessin voi kuvitella eläväksi ja muuntuvaksi eliöksi. Laadukkaampaan kokonaisuuteen voi päästä jos antaa tälle vapaan kasvu ympäristön.

*”Pyrin antamaan elokuvan tekemisen prosessille mahdollisuuden elää ja muuttua elokuvan ehdoilla. Toisinaan jos tuntuu, että alkuperäinen visio on edelleen paras mahdollinen tapa toteuttaa elokuva, Teen kaikkeni, jotta voisin pysyä alkuperäisessä suunnitelmassa ilman kompromisseja, aina tämä ei kuitenkaan olosuhteiden pakosta ole mahdoll-*

*lista. Toisinaan kokonaisuuden kannalta voi olla järkevämpää tehdä kompromissi yhdessä asiassa kokonaisuuden hyväksi.” (Iho 15.3.2013, sähköposti.)*

Dramaattisemmin samaa aihetta kuvailee Teemu Nikki.

*”Elokuva kuolee ja syntyy monta kertaa tuotannon aikana. Mielestäni sen pitääkin kehittyä, jotta se pysyy tekijälle tuoreena. En tee huonoa elokuvaa vain siksi, että minulla oli visio vuotta aikaisemmin.” (Nikki 7.3.2013, sähköposti.)*

The Mirror Distortionin suurimmat muutokset oli örkin mukaan tulo, ja matkan varrella hänestä tulikin videon päätahti. Videon hienoimmat hetket on ehdottomasti örkillä ja tämän kuvissa. Soittelukuvien täytyy vain yrittää pitää pintansa niiden kuvien parissa. Toinen suuri muutos oli alkuperäisidean visuaalisesti minimalistisempi teoksen jääminen taka-alalle. Olen halunnut tehdä teoksen, jossa panoroivalla spottivalolla olisi isompi selkeä rooli. Örkin mukaan tullessa visioon tunsin, että valolle oli tilausta teokseen. Koen valojen liikkeen korostavaksi, jännittäväksi ja mahtipontiseksi tavaksi kertoa jotain. Se on keino, jota valokuvassa ei pysty tavoittamaan. Tyylytellyt kuvaukselliset keinot valopannauksineen, kamera-ajoineen ja pitkin ottoineen, jotka sopisi ensi ajattelella urheiluautomainokseen, yhdistettynä eristäytyneeseen likaiseen olentoon pimeässä kellarissa tuntui kiehtovalta ristiriidalta. Tietty teoksessa on myös hetkensä nopeille leikkauksille ja käsivarakuvalukselle pitämään vastakohtia elossa.

## 6.1 Visio vs esituotanto

Esituotannon tehtävä on valmistella tuotanto siihen pisteeseen, että voidaan siirtyä kuvauksiin. Esituotannossa konkreettisimman raamin tuotannolle tekee budjetti ja resurssit. Ne määrittelevät mitä on mahdollista tehdä. Oli jo alusta selvää työryhmä tulisi olemaan mahdollisimman pieni. Ydinryhmään kuuluikin vain 3 henkilöä. Minä ohjaajana, kuvaajana Jouni Kallio, sekä tuotantopäällikkönä ja yleismiehenä Juni Vaara. Ensimmäisenä kuvauspäivänä kuvauksissa oli mukana Jyväskylän nykysirkus Circus Uusi-maailmasta löytämäni Keijo Koskenharju, joka näytteli örkkiä. Ja Kelaamo nettiyhteisöstä bongaamani Jyväskyläläinen efektimaskeeraaja Ari Savonen. Näyttelijä, että maskeeraaja oli budjetti syistä asuttava valmiiksi kuvauspaikkakunnalla, koska meillä ei

olisi ollut varaa heidän matkoihin ja majoitukseen. Toisena päivänä kuvauksiin saapui 4 henkinen yhtye Skirmish. Osa yhtyeestä saapui kuvauksiin Kajaanista asti.

Koska budjettimme oli pieni emme käytännössä voineet vuorata mitään kalustoa. Kaikki oli saatava jostain lainalle. Tärkeimmät kalustot eli kameran ja valoja saimme kuvaajaan mukana. Panoroivana valona meillä oli 1000 lumenin vahvuinen taskulamppu siltä varalta ettemme saisi hankittua isoa spottivaloa lainaan. Kuvaajamme onnistui kuitenkin hankkimaan lainalle tehokkaamman spottivalon pari päivää ennen kuvauksia.

Alkuperäinen idea oli olla ronskimpi ja kertoa selvemmin, että katsoja antaa örkille suuseksiä. Yhtye kuitenkin toivoi että se jätettäisiin viittausten varaan, että videota voisi näyttääkin jossain.

Oli jännittävää nähdä miten Keijon maskeeraus isopäiseksi onnistuisi. Maskeeraaja ja näyttelijä asuivat molemmat Jyväskylässä joten Ari pystyi tekemään yhden testivedoksen ennen kuvauksia. Tämä oli ihan hyvä tehdä, koska siten tiesimme mitkä muutokset maskiin piti tehdä. Maskista tulikin ihan hyvä 50 euron örkinpää.

Yksi tärkeimpiä hetkiä tuotannon kannalta on se kun ohjaaja välittää visionsa ensi kerran työryhmälle. Tuo hetki määrää suunnan mihin ryhmän jäsenet lähtevät. Tuota ensimmäistä mielikuvaa voisi verrata siihen kun tapaa jonkun ihmisen ensimmäisen kerran. Ensitaapaamisella muodostunutta mielikuvaa on äärettömän vaikeaa saada poistettua. Se on se, minkä kautta tarkastellaan kaikkia myöhempiä kokemuksia tästä ihmisestä. Tuo vision kertomisen hetki on ohjaamisen ydintä.

Suunnitellessani The Mirror Distortionia visioni ei ollut kovinkaan yksityiskohtainen. Tein moodboardin selventääkseni visioitani työryhmälle ja yhtyeelle. Moodboardiin kerätään referenssikuvia, joista saa mielikuvan maailmasta ja sen tunnelmasta, jota ollaan tekemässä. Koska kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, käsikirjoituksen rinnalla tämä on erittäin tehokas keino välittää visiotaan eteenpäin. Tarkoitan referenssikuvilla kuvia, joita olen kerännyt tätä tarkoitusta varten. Nämä kuvat eivät ole välttämättä vaikuttaneet visiooni vaan ovat apuvälineitä sen kertomiseen. Moodboard vaikuttaa teokseen ehkä eniten muun työryhmän kautta, joka ammentaa kuvista käsityksensä visiosta. Varsinaista käsikirjoitusta en tehnyt ollenkaan. Kirjoitin tapahtumat synopsis muotoon,

tein kuvalistan tärkeimmistä kuvista ja kirjasin ylös mitä haluan näiltä kuvilta. Emme olleet käyneet kuvauspaikalla aikaisemmin, koska se oli noin 300 kilometrin päässä, eikä budjetti mahdollistanut siellä vierailua. Olin nähnyt paikasta muutaman kuvan, mutta muuten en tiennyt muuta kuin, että se on entinen paperitehdas. Emme suunnitelleet kuvissa esiintyviä asioita örkkiä lukuun ottamatta kovinkaan tarkkaan. Minulla oli mielessä avainkuvat ja tunteet, joita kuviin halusin. Luotimme omaan ammattitaitoomme ja päätimme improvisoida kuvat lopulliseen muotoonsa paikan päällä. Jos olisimme suunnitelleet kuvat liian yksityiskohtaisesti olisi se saattanut aiheuttaa kuvauspaikalla harmaita hiuksia. Olisimme saattaneet jumittua ja ihastua johonkin ideaan, jota ei olisi ollut mahdollista toteuttaa ja tämä olisi sotkenut kuvauksissa olleen hyvän rytmin rytmin. Jättämällä tilaa improvisoinnille pystyimme tehdä tilanteen vaatimia nopeita päätöksiä ja muutoksia alustavaan.

## 6.2 Visio vs tuotanto

Ensimmäinen asia, joka tuli uutena elementtinä teokseen kuvausten alkaessa oli kuvauspaikan eli vanhan paperitehtaan kannattelevat tukipilarit. Päätimme käyttää niitä vahvasti osana kuvien visuaalista ilmettä. Aikaisemmassa visiossa bändin soittelu ja örkin hengailu olisi tapahtunut tyhjemmässä tilassa. Kellarista pilareiden keskeltä löytyi örkille erittäin mainioita kohtia oleskella. Ylempänä maatasolla, jossa yhtye soitti, oli isompia tukipilareita joiden keskelle sijoitimme yhtyeen. Nämä pilarit yhdessä panoroivan valon kanssa toimii noiden kahden eri maailman yhdistävänä tekijänä.

Teimme örkin kanssa 14 tuntisen työpäivän ja teen ison hatun noston teen näyttelijä Keijolle sitkeydestään tehtaan melko kylmissä olosuhteissa. Pitkästä päivästä huolimatta emme ehtineet kuvaamaan kaikkia toivomiani kuvia niin huolellisesti kuin olisimme osanneet. Väsymyksen painaessa päälle alkaa oikomaan mutkia ja ei jaksakaan tehdä asioita enää niin tarkasti kuin olisi voinut. Seuraavana päivänä jouduimme vuorostaan karsimaan hieman kuvia, koska pari bändin jäsentä ilmoitti, että heidän pitää lähteä kuvauksista aikaisemmin kuin olimme ajatelleet. En ollut ilmeisesti painottanut tarpeeksi kuvauspäivien kestoa. Me oletimme, että kuvaamme klo 10.00-22.00 välisen ajan, kun taas nämä bändin henkilöt olisivat ajatelleet lähtevänsä jo klo 15.00. Saimme onneksi venytettyä heidän lähtöään kolmella ja onnistuimme saamaan välttämättömät kuvat purkkiin.

Toimin omasta mielestäni samaan aikaan joustavasti kuin tarpeeksi jämakästikin. Kuvasimme minulle tärkeimmät kuvat melko lailla juuri niin kuin toivoin, mutta taas osassa kuvia kuvaajan tarjoamat vaihtoehdot olivat parempia kuin minulla oli mielessä ja pystyin hyväksymään ne mukisematta. Tämä oli myös pitkälle sen ansiota, että jätimme improvisaatiolle tilaa. Loistaviin lopputuloksiin voi kyllä myös päästä toisellakin tapaa niin kuin Michael Haneken työt ovat osoittaneet.

*”Normaali elämässä olen melko ujo, mutta töissä olen armoton. En ajattele, että minun olisi oltava, vaan se tulee ihan luonnostaan. Minä haluan nähdä mitä minulla on pääni sisällä. Mikään muu ei kiinnosta minua. Se on joskus hieman rasittavaa muille, koska minun ilmaisukeinoni on hieman karkeaa kun olen kärsimätön.”* (Haneke: 24 todellisuutta sekunnissa 2005.)

Jos työryhmä uskoo ohjaajaa ja he haluavat olla tekemässä mahdollisimman paljon ohjaajan näköistä teosta ei heillä välttämättä tarvitse olla kovinkaan tarkkaa kuvaa visiosta. Oman päänsä pitää myös tunnistettavasta tyylistään tiedetty Miikka Lommi.

*”Tiedän mitä teen, enkä tingi siitä. Tuotannossa monet muut ovat ehkä aika pihalla, miltä lopputulos tulee näyttämään. En ole valmis tinkimään tunnelmasta, Enkä oikeastaan mistään.”* (Lommi 8.3.2013, sähköposti.)

### 6.3 Visio vs jälkituotanto

Esituotannossa en ollut ajatellut kuvien järjestystä valmiiksi kuin suurpiirteisesti. Halusin jättää leikkauspöydällä mahdollisimman paljon luomisen ja kokeilun varaa. Nopeat parin framen leikkaukset syntyivät kokeilemalla. Inspiraatio niihin tuli kun katsoessani raakaleikkausta television kautta video alkoi bugittamaan ja jumittui välkyttämään nopeasti kahta kuvaa peräkkäin. Välke näytti hyvältä ja aloin kokeilemaan sitä erilaisilla kuvilla. Tämän kaltainen toiminta olisi ollut huomattavasti vaikeampaa jos olisin jo etukäteen asennoitunut tekeväni tietynlaista leikkausta. Onnistuin siis olemaan avoin uusille ideoille.

Leikkauksen haaste on siinä, että kaikki materiaalit, josta leikataan on saatu kuvauksista. Kuvat ovat ne mitä on kuvattu ja uusien kuvien saaminen on poikkeuksellista. Niistä on luotava teoksen viimeinen muoto. Kaikkia kuvia ei voi käyttää. Kaikki kuvat eivät leikkaannu keskenään. Pitää tehdä karsimista. Ohjaajan tai kuvaajan lempikuva eivät välttämättä sovikaan koko teokseen.

Leikkauspöydällä löytyi paikka myös tupakkaa polttelevalle örkille, joka kuvauspaikan päällä improvisoitu ylimääräinen extra - kuva. Leikatessa tupakointi sai uuden merkityksen kuvastamalla yhtymisen eli seksin jälkeisiä savuja.

Kuvauksissa olin vielä varma, että videosta tulee mustavalkoinen. Tästä syystä emme esimerkiksi välittäneet sekavalosta, jota esiintyi osassa kuvia. Värimäärittelyä tehdessäni aloin kokeilemaan kuitenkin muitakin vaihtoehtoja ja mustavalkoinen video ei enää tuntunutkaan mielekkäältä vaihtoehdolta. Niinpä myös tämäkin palanen alkuperäisvisiosta tippui pois.



## 7 POHDINTA

En oikein tiennyt omaa suhdettani tähän musiikkivideoon. Pyrkimykseni ja päämääräni jäi minulle hieman epäselväksi. Teoksen alkuvaiheessa olisi hyvä selvittää itselleen, kenelle ja miksi teosta on tekemässä. Tässä tapauksessa ehkä eniten olisin halunnut tehdä tätä vain itselleni ja siitä toisaalta yritin pitää kiinnikin. Koska kyseessä on musiikkivideo, hyväksytin tietysti ideoita yhtyeellä, mutta käytännössä kädet olivat vapaat. Täysin puhtaaseen itselleni tekemisen tunteeseen en päässyt, koska en sitä päättänyt missään vaiheessa. Mielessäni risteili odotuksia ja ajatuksia siitä, mitähän yhtye sanoo tästä videosta, mitähän kaverit sanovat, mitähän se tuntuu näyttää opinnäytetyön esittämistilaisuudessa, voisiko tämä toimia ponnahduslautana isompiin videoihin. Jos näitä asioita jää miettimään, alkaa tehdä vaistomaisesti ratkaisuja, joiden olettaa miellyttävän muita. Itse teoksen tekeminen ei enää tunnu palkitsevalta, vaan alkaa odottaa palkintoa muilta. Tällainen tilanne ei ruoki luovuttaa vaan kahlitsee sitä. Luominen muuttuu mekaaniseksi (Bohm & Peat 1987, 236 - 237.). Olen kuitenkin lopputulokseen oikein tyytyväinen. Erittäin tyytyväinen olen myös melko kivuttomaan tuotantoprosessiin ja erinomaiseen työryhmääni.

Omaan luovuuteeni syventyminen auttoi minua ymmärtämään itseäni sekä taiteellisella alalla että normaalielämässä. Tiedän nyt paremmin, miksi olen tehnyt elämässäni tiettyjä ratkaisuja päätyessäni tähän, missä nyt olen. Pystyn myös hahmottamaan selkeämmin, mihin suuntaan haluan lähteä itseäni kehittämään. Tämän myötä koen olevani entistä motivoituneempi tavoitellessani haluamiani asioita. Olen aloittanut meditoimisen. Minulla on uusia työkaluja luomiseen ja aikaisempaa syvällisempi kuva omista piirteistäni ja tyylistäni. Olen myös tietyllä tapaa vapautuneempi, enkä koe olevani niin sidoksissa ”sääntöihin”.

Alkaessani tutkia, voiko alkuperäinen visio toteutua 100 - prosenttisesti samanlaisena teoksena, toivoin löytäväni vastauksen siihen, miten saisin tuon mahdolliseksi. Minua jopa hieman ärsytti, kun kukaan haastateltavista ei tuntunut kovinkaan välittävän tuosta asiasta. Asian kuitenkin hautuessa mielessäni oivalsin myöhemmin, että vision täydellinen toteutuminen teoksena ei ole edes se asia, jota oikeasti haluan tavoitella. Tiedän, että se ei ole myöskään mahdollista. Olen ymmärtänyt, että minä saan antaa itselleni

tilaa jatkuvaan luomiseen sen sijaan, että käyttäisin energiani mielikuvani kopioimiseen. Vastaukseni omaan kysymykseeni siis on, ettei vision toteutuminen ole merkitsevää. Prosessin kokemus on.

Toivon, että opinnäytetyöni antaisi lukijalleen inspiraatiota toteuttaa itseään aikaisempaa huolettomammin ja auttaisi ymmärtämään, että epäonnistuminenkin on vain näkökulma. Erityisesti toivon, että alan opiskelijat, jotka ovat vielä epävarmoja omista taidoistaan, pohtisivat näitä haastatteluja. Koska nämä ovat asioita, joita kukaan ei minulle koskaan sanonut, ja jotka olisin toivonut kuulevani.

Lopetan pohdintani kahteen siteeraukseen, joista voi halutessaan oppia jotain.

*”Luovuus on jännä aihe. En mieti sitä syvällisesti..annan vain mennä.”* (Lommi 8.3.2013, sähköposti).

*”Jos sielu on vapaa, pääsee luovuus liikkumaan ja inspiroituu.”* (Koskimies 11.3.2013, haastattelu).

## LÄHTEET

Aphex Twin – Rubber Johnny 2005. Musiikkivideo. Ohjaus: Chris Cunningham. Tuotanto: Warp Films.

Aphex Twin – Come to Daddy 1997. Musiikkivideo. Ohjaus: Chris Cunningham. Tuotanto: Warp.

Bohm, David & Peat, F. David, 1987. Tiede, järjestys ja luovuus. Suomentaneet Seppälä, Tiina & Jääskeläinen, Jukka & Pylkkänen, Paavo. Helsinki: Oy Gaudeamus Ab. Sivut 236-237.

Carter, Rita & Aldridge, Susan & Page, Martyn & Parker, Steve, 2009. Aivot. Suomentanut, Niemi, Marko. Helsinki: Readme.fi. Sivut 168.

Die Andwoord - I fink you freeky 2012. Musiikkivideo. Ohjaus: Roger Ballen & Ninja. Tuotanto: Zef Films.

Elokuvantaju 2013a. Ohjaaja. Hakupäivä 8.3.2013.

<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/tuotanto/ohjaaja.jsp>>

Haneke: 24 todellisuutta sekunnissa 2005. Dokumentti. Ohjaajat: Nina Kusturica, Eva Testor. Tuotanto: Mobilefirm, ORF, Nina Kusturica, Eva Testor.

Heikkilä, Jorma, 2010. Luovasta ideasta innovaatioon: Luovuus ja innovaatio selviytymiskeinona. Turku: Enostone. Sivut 61, 158, 161.

Iho, Misko, Musiikki- ja mainoselokuvaohjaaja, Freelancer. Re: Pikasia kysymyksiä opinnäytetyöhön. Sähköpostiviesti kallionjouko@gmail.com 8.3.2013.

Koskimies, Elias, Elokuvaohjaaja ja käsikirjoittaja, Freelancer. Puhelinhaastattelu 11.3.2013.

Lommi, Miikka, Musiikki- ja mainoselokuvaohjaaja, Kennel Helsinki. Re: Pikasia kysymyksiä opinnäytetyöhön. Sähköpostiviesti kallionjouko@gmail.com 8.3.2013.

Lynch, David, 2006. Cathing the big fish: Meditaatio, tietoisuus ja luovuus. Suomentanut, Beck Laura. Helsinki: Otava. Sivut 11 - 12.

Marmai. Ohjaajan viisi salaisuutta. Hakupäivä 8.3.2013.

<<http://www.marmai.fi/kumppaniblogit/brink/ohjaajan+viisi+salaisuutta/a2168990>>

Nikki, Teemu. Elokuvaohjaaja ja käsikirjoittaja. It's Alive Productions, . Re: Pikasia kysymyksiä opinnäytetyöhön. Sähköpostiviesti kallionjouko@gmail.com 7.3.2013.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki, 2010. Teos. Helsinki: Like. Sivut 79 - 81.

Rabiger, Michael, 2008. Directing: Film techniques and Aesthetics. Neljäs painos. Oxford, UK: Elsevier. Sivut 4 - 6, 18, 334, 338 - 339.

Rabiger, Michael, 2004. Directing the documentary. Neljäs painos. Oxford, UK: Elsevier. Sivu 34.

Radiohead – Just 1995. Musiikkivideo. Ohjaus: Jamie Thraves. Tuotanto: Oil Factory Inc.

Skirmish – The Mirror Distortion 2013. Musiikkivideo. Ohjaus: Jouko Kallio. Tuotanto: Frozen Fruit Film.

Sunrise Avenue - Hollywood Hills 2011. Musiikkivideo. Ohjaus: Pekka Hara. Tuotanto: Shotz Film.

Terminator 2 – Judgement Day 1991. Elokuva. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Carolco Pictures, Tri-Star.

The Dark Knight 2008. Elokuva. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros. Pictures, Legendary pictures, Syncopy, DC Comics.

The Wired interview. Steve Jobs – The next insanely great thing. Hakupäivä 7.3.2013.

<[http://www.wired.com/wired/archive/4.02/jobs\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/4.02/jobs_pr.html)>

Wikipedia 2013a. Taide. Hakupäivä 18.4.2013.

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Taide>>

Wikipedia 2013b. Creativity. Hakupäivä 8.3.2013.

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Creativity>>

Wikipedia 2013e. Christopher Nolan. Hakupäivä 18.3.2013.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Christopher\\_Nolan](http://en.wikipedia.org/wiki/Christopher_Nolan)>

Wikipedia 2013f. Death Proof. Hakupäivä 18.3.2013.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Death\\_Proof](http://en.wikipedia.org/wiki/Death_Proof)>

Wikipedia 2013d. Flow (psychology). Hakupäivä 8.3.2013.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Flow\\_\(psychology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_(psychology))>

Wikipedia 2013c. Meditaatio. hakupäivä 18.3.2013.

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Meditaatio>>

Woodkit – Iron 2011. Musiikkivideo. Ohjaus: Yoann Lemoine. Tuotanto: Onemoreproduction.

## LIITTEET

- Liite 1. Haastattelukysymykset
- Liite 2. Skirmish – The Mirror Distortion. Musiikkivideo. DVD .

## Liite 1

## Haastattelukysymykset

1. Millainen on suhteesi luovuuteen?
  - Mikä on mielestäsi luovuutta?
  - Missä tilanteissa tarvitset luovuutta?
  
2. Mistä sinä ammennat luovuuden?
  - Onko sinulla erityisiä metodeja tai paikkoja joilla/joissa olet luovempi?
  - Miksi nämä tavat auttavat sinua luovuudessa?
  - Mistä tekijöistä saat vahvimmat inspiraatiiosi ja vaikutteet luomiseesi? (Muut ohjaajat, muu taide, luonto, lapsuuden tapahtumat, perhe, arki, jne.?)
  
3. Ovatko flow-kokemukset sinulle tuttuja?
  - Omat flow-kokemuksesi tuotannoissasi
  - Missä vaiheessa tuotantoa flow-kokemukset tavoittaa helpoimmin?
  - Miten kuvailisit omia flow-tuntemuksiasi?
  
4. Kuinka paljon valmis teos vastaa ennen tuotannon alussa mielessäsi ollutta visiota teoksesta?
  - Kuinka tarkka mielikuva sinulla on teoksesta ennen tuotannon alkua?
  - Millaisia visiota muuttavia tilanteita olet kohdannut tuotannon aikana?
  - Miksi visio muuttuu?
  - Kuinka tarkkaan pidät visiostasi kiinni tuotannon aikana?